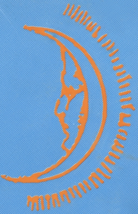
FAMICOM FAMILY



# Little Magic™

## リトルマジック



DFC-LG

任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

とりあつかいせつめいしょ
# 取扱説明書

DECO データイースト株式会社

このたびはデータイースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「リトルマジック」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に取扱方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

# 目次

# 勇士たちへのメッセージ



わしはサンオサール国に長年仕える、じいじゃ。わが国の王子（プレーヤーのあなた）と隣のムーンオイヌ国の王女は、将来を誓い合い、両国とも幸せな空気に包まれておった。国民はみな、この平和な日々に満足し、楽しく暮らしていた。

ところがある日、信じられんことが起こったのじゃ。ムーンオイヌの国王が、あの悪名高き魔道士に呪い殺された。魔道士はムーンオイヌを支配し、王女を無理やり妻に迎えようとしているではないか。しかも、魔法にかけられたムーンオイヌの兵士たちが、続々とわが国に攻めてきておる。魔道士のことじゃ、世界を乗っ取ろうと企んでおるに違いない。一刻も早くムーンオイヌの城へ向かい、姫を助け、平和を取りもどさねばならん。わが国にも立派な兵士たちが待機しておる。この兵士たちを王子であるあなた様の力で指揮し、どうか魔道士を倒してくださらんか。

ムーンオイヌまでの道のりには、きびしい自然と敵の兵士たちが待ち受けておるじゃろう。そこで、敵の戦力と地形をよく知り、戦いになれるため、2つの訓練を用意した。
まずは、地形に応じた戦略訓練じゃ(対戦モード)。20の地形をご自身で選んで兵を指揮してくだされ。

それともう一つ。敵の実力を知っておいた方がよかろうと一対一の戦闘訓練を用意いたした。(バトルモード)。

戦いというものは、経験がモノをいうものじゃ。あらゆる経験を積み、腕をみがいてムーンオイヌの城をうまく攻め落としてほしい。そして平和な世界を、再び我らに取り戻してくだされ。



## ゲームの準備

電源を入れてコントローラーⅠのいずれかのボタンを押すと、▶NEW GAME、▶CONTINUEの表示がでます。

### NEW GAME

はじめてゲームをする時に選びます。Aボタンで、モードが表示されます。

### CONTINUE

前の続きからゲームを始める時に選びます。Aボタンを押すと、セーブしていたシナリオのタイトルが表示されます。Aボタンで、再スタートです。

## モードセレクト

リトルマジックには3つのモードがあります。NEW GAMEを始める時にモードを選び、Aボタンでゲーム開始です。

### 1．魔道士の陰謀（1人用）

魔道士が支配する6つの城を攻略します。攻略するたびに、新しい仲間が加わってきます。

### 2．対戦モード（1人～2人用）

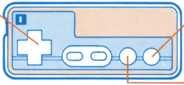
20種類のシナリオから1つ選び、プレーヤーまたはコンピュータと対戦します。

### 3．バトルモード（1人～2人用）

ユニットと地形を選び、戦闘だけをするモードです。一方が敗れるまで、時間無制限で戦います。

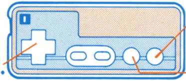
## コントローラーの使い方

**戦略画面**　戦略マップを操作する時に使います。




◎Aボタンを押しながら、✚ボタンでカーソル移動すると4ブロックずつの早送りができます。
（バトルモードでは表示できません。）

**戦闘画面**　ユニット同士が戦うときに使います。




注・敵とすれ違うと自動的に振り向きますが、ジャンプ中または攻撃中は振り向けません。

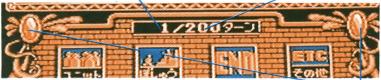
## 勝利の条件

敵の王様を倒すか、または敵の城を占領すると勝利です。

## ターン

このゲームは、自分と敵の攻撃を交互に切り換えながら進めていきます。ちょうど野球のルールのように、表と裏（攻撃と守備）で1回とするように、攻めと守りで1ターンです。

①　②




③

①実際にターンした回数

②この場合、200ターン以内にクリアしなければゲームオーバーになります。

③自分の攻撃が終わると色が変わります。

## ユニット

キャラクター。3タイプの戦士から魔法使い、半魚人など11種類のユニットがいます。このユニットを進めて攻撃をします。

## 予算

ゲームスタート時に両軍とも一定の予算を持っています。この予算を使ってユニットを雇います。対戦モードの場合は、予算を０から99990まで自由に設定することができます。予算が０になるとユニットが雇えなくなるので注意！

## ゲームオーバーの場合

次の状態になるとゲームオーバーになります。

1）王子が倒されたとき　2）城を占領されたとき
3)決められたターン内でクリアできなかったとき
4）"こうふく"を選んだとき

## アイコン

戦略画面でBボタンを押すと、ユニット・募集・END・その他、の４つのアイコンが表示されます。✚でいずれかを選び、Aボタンを押すと、そのアイコンに応じた画面に変わります。



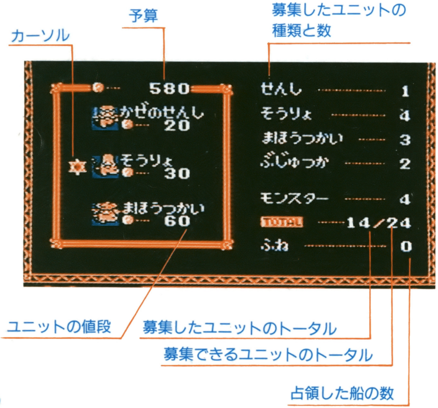

P9へ　P8へ　P10へ　P11へ




## 募集

様々な職業のユニットを雇えます。

①✚ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定。
②ユニットは24個まで募集できます。
③Bボタンで戦略画面に戻り、募集したユニットは次のターンから移動させることができます。






# ユニット

ユニットの状態を一覧表で表示します。

## ユニットの登場方法

①. ✚ボタンで移動したいユニットにカーソルを合わせます。

②. 次にAボタンを押すと戦略画面に変わります。

③. ユニットは城と魔法陣のどちらからも出すことができます。✚ボタンで出る位置を決め、Aボタンで決定。

④. ユニットが出現した場所から移動できる範囲まで、カーソルを動かします。移動先を決めたらAボタンを押します。

⑤. “決定”のアイコンが出ます。Aボタンでユニットに E マークが付きます。

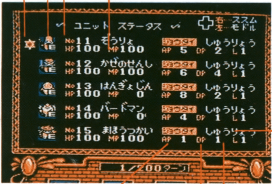
＊キャンセルしたい時はBボタンを押すと１つ前に戻ります。

＊王子とすでに外に出ているユニットは魔法陣からは登 場できません。

＊Eマークが付いたユニットは行動できません。

# アイコンの内容

## ユニットステータス




行動を終えたマーク

残りのヒットポイント

カーソル

残りの マジックポイント

AP攻撃力

DP防御力

レベル

"しゅうりょう"移動が終わった時の表示　"ふね"船の中にいる時の表示　"たいきちゅう"移動できます　"いどうまえ"戦略画面上にいます



## エンド

自陣のターンの終了。

自陣の行動が全て終了したら、ENDを選び、Aボタンを押します。相手のターンに変わります。




# その他

じょうたい・セーブ・設定・こうふく




## ●じょうたい

両軍の所有しているユニット、ターン数、残りの予算を表示。Aボタンで戦死ユニットと使った予算も表示されます。Bボタンで戦略画面へ。




## ●セーブ

プレイ中のゲームを2つまでセーブできます。✚ボタンで選び、Aボタンでセーブ完了。Bボタンでセーブの中止。ゲームを止めるときは"いちじきゅうせん"に合わせ、Aボタンを押します。




## ●設定

対戦モード、予算、BGM、戦闘モードの設定を行います。ENDを選んでAボタンを押すと戦略画面に戻ります。




## ●こうふく

「魔道士の陰謀」、「対戦モード」で「こうふく」を選ぶと敵の勝利となり、そこでゲームオーバー。

セーブを行い、"いちじきゅうせん"を選択したあとは、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

# さぁ、ゲームを始めよう!!

「魔道士の陰謀」と「対戦モード」では最初にユニットを集めることから始めます。P8の募集の操作とユニット一覧表を見ながら集めましょう。

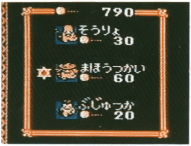
## 実戦講座1

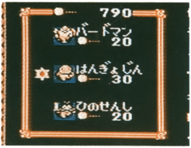
対戦モードは24ユニットまで集められます。魔道士の陰謀は予算に制限があるので予算内でうまく募集しましょう。魔法使いは値段が高いので、たくさん集めてしまうと予算が苦しくなります。海が多い所は、半魚人におまかせ。

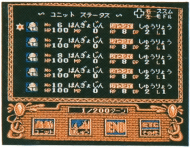
おすすめユニットの例

半魚人

(値段30)×5匹＝値段150



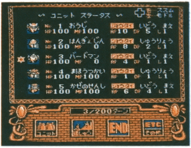
## ユニットの移動

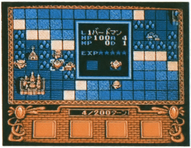
戦略マップ上のユニット移動はどう行うか？移動させたいユニットにカーソルを合わせて、Aボタンを押すとステータスが表示されます。

✚ボタンを押すとステータスが消えて、移動できる範囲まで動かせます。Aボタンで決定、Bボタンで１つ前に戻ることができます。

## 実戦講座２

自陣の強いユニットから動かしたい場合、ユニットステータス画面に変えて、“いどうまえ”のユニットでＨＰの高い方にカーソルを合わせます。戦略画面に戻ると、選んだユニットにカーソルが付いています。



## 戦闘は30秒一本勝負！

①移動した地点の上下左右いずれか4方向に敵が隣接している場合、"こうげき"のアイコンが表示されます。

②"こうげき"を選んでAボタンを押すと敵にカーソルが付きます。敵が複数隣接しているときは✚ボタンで戦闘相手を選びます。Aボタンで戦闘画面に変わります。

③戦闘は30秒間。ヒットポイントが0になったら、そのユニットは戦死したことになります。




残り時間

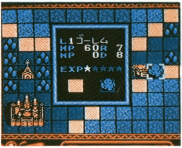
最大ヒットポイントと現在のダメージ

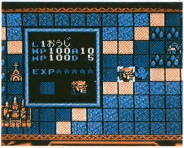
## ユニットのワザを使おう。

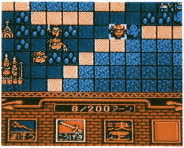
| ユニット | そうさ | わざ |
|---|---|---|
| 火・水・風の戦士、半魚人 | ✚+A | 下攻撃 |
| 僧侶、大男、バードマン | ✚+B | 蹴り |
| 武術家 | ✚+B | 下段突き |
| 王子、魔道士、魔法使い | ✚を押したままB | 魔法 |

## 実戦講座3

敵が複数隣接している地点に移動し、攻撃する時は、まず敵にカーソルを当て、敵のＨＰを調べます。自分のユニットよりＨＰの低い敵を先に知った上で移動、攻撃に移ると有利な戦闘が挑めます。この場合、ゴーレムが対戦相手です。



## ヒットポイントと防御力の関係

全てのユニットのＨＰは100%ですが、ダメージを受けた時のＨＰの減り方はユニットによって違います。これはそれぞれの防御率が違うためで、この値が大きいほどＨＰの減りかたは少ないのです。

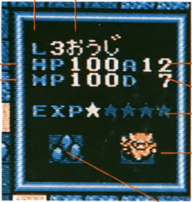
## 実戦講座４

ＨＰ100の大男がＨＰ100の半魚人と戦います。この場合同じダメージを受けても、大男は防御率が大きいのでダメージの減り方は少ないのです。



## レベルアップの方法

戦闘をしたり魔法を使うとユニットは経験値を得ます。これはステータス表示の中に白い☆で表され、これが5つになるとレベルが上がります。レベルアップすると攻撃力、防御力、魔法の効果が上がります。




## 占領

王子・火/水/風の戦士・僧侶・魔法使い・武術家は、城・町・教会・魔法陣・港の占領ができます。また全てのユニットは、船を占領できます。占領したい場所にユニットを乗せて、Aボタンを押すと占領が完了します。占領するとそこは自軍の施設として使用できます。

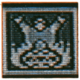
# 魔法

王子・魔法使い・僧侶・火／水／風の戦士は魔法を使えます。MPを持つユニットにカーソルを合わせてAボタンを押すと、ステータスが出ます。もう一度Aボタンを押すと、使用できる魔法のアイコンが出ます。
＊ MPの数値が少なかったり、移動した後は、魔法が使えないので注意して下さい。

## ユニット別の使用できる魔法

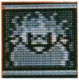
| | エレメント | ファイア | サンダー | 回復 | ブリザード | 炎 | ゴーレム召喚 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 消費MP | 80 | 20 | 20 | 20 | 10 | 10 | 50 |
| 王子・魔道士 | — | ○ | ○ | ○ | ○ | — | — |
| 火の戦士 | ○ | — | — | — | — | — | — |
| 風の戦士 | ○ | — | — | — | — | — | — |
| 水の戦士 | ○ | — | — | — | — | — | — |
| 魔法使い | — | ○ | ○ | — | — | ○ | ○ |
| 僧　侶 | — | — | — | ○ | ○ | — | — |

# 魔法の効果



## エレメント

エレメントが攻撃したい相手に飛んでいって、戦闘画面に変わります。火、水、風のいずれかのエレメントが出現するので、操作して敵と戦います。戦闘が終わるとエレメントは消えます。



## ファイア

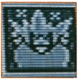
炎で、敵ユニットにダメージを与えます。敵のいる地形によって与えるダメージが異なり、レベルに応じて与えるダメージも増えてきます。しかし、狙いが正確ではないので注意。



## サンダー

雷で敵ユニットを直撃。ダメージはファイアの半分ですが、命中率はバツグン。

# 魔法



## ブリザード

ブリザードには2つの効果があります。
①4ブロック直線で並ぶユニットを攻撃。
②4ブロック分の水を凍らせます。



## 炎

炎には2つの効果があります。
①4ブロック直線で並ぶユニットを攻撃。
②4ブロック分の氷を溶かします。



## 召喚

ゴーレムを呼び起こし、味方に加えます。ただし、ユニットが24個そろっている場合は成功しないので注意。また、地形や魔法使いのいる場所によって成功率もいろいろ変わってきます。

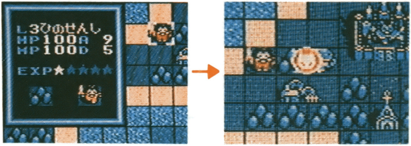


## 回復

隣接する味方のHPを回復させる魔法。レベルが高いほど、回復力も高くなります。

## 実戦講座５

エレメントを使うユニットがレベルアップした場合、戦闘に使うエレメントのＨＰもアップします。
火の戦士が、戦闘によりレベルアップしました。レベルが上がると、攻撃力、防御力、魔法の効果が上がります。この場合、火の戦士がエレメントによる攻撃を行います。この時、エレメントのＨＰもアップするので戦闘効果も上がります。



# 船を使った戦略

船が占領されていない時、ユニットが全て降りている時、船は中立の状態です。

## 船が持つ2つの効果

①ユニットを3個まで乗せることができ、ユニットのHP、MPが20P回復します。
②大砲による間接攻撃。狙いは正確ではなく、それることもあります。

## ユニットの乗せ方

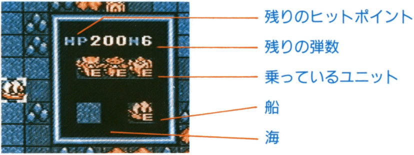
中立か自軍の船にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと移動完了です。

## ユニットの降ろし方

①船にカーソルを合わせて、Aボタンを押すとステータスが出ます。
②もう1度Aボタンを押して"おりる"のアイコンを出し、"おりる"を選んでAボタンを押します。
③カーソルで降ろすユニットを選んでAボタンを押し、戦略マップ上と同じように移動させます。
＊Bボタンで移動を取り消すことができます。

## 間接攻撃の方法

船にカーソルを合わせてAボタンを押すと、ステータスが出ます。




大砲の射程距離内に敵がいて弾に残りがあれば、Aボタンで"こうげき"態勢にはいれます。カーソルで敵を選び、Aボタンを押すと弾が発射します。HPと弾の補給は自軍の占領した港の下で行います。

*移動後は大砲が使えないので注意して下さい。

船は間接攻撃を受けるとHPが減り、0になると沈没します。

# 船を使った戦略

## 船の中での魔法

魔法を使うユニットが船の中に乗っている時は、船の中でも魔法が使えます。

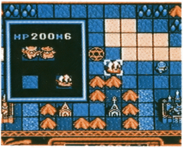
①ユニットを降ろす時のように、“おりる”のアイコンを出し、選んだらAボタンを押します。

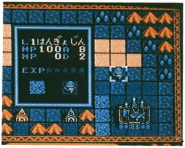
②船のステータスが出るので、魔法を使うユニットを選んでAボタンを押します。

③ユニットのステータスが出ます。Aボタンで魔法のアイコンを出せば実行できます。

## 実戦講座6

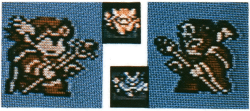
船が敵地に接近しました。魔法使いが船の中から敵に魔法をかけます。✚ボタンで攻撃する敵を選びます。この場合、半魚人を選んで攻撃したところです。





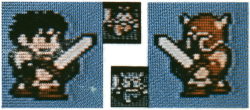

## ●王子と魔道士



魔法、攻撃力ともにバツグンの最強ユニット。しかし倒されると負になるので戦闘の際は注意!!

| 魔法 | ファイア、サンダー、回復、ブリザード | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 10 | 防御力 | 5 | 移動力 | 6 | 値段 | — |

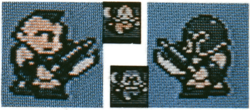
## ●火の戦士



標準の戦闘能力を持つ、歩兵タイプのユニット。

| 魔法 | 火のエレメント | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 7 | 防御力 | 4 | 移動力 | 6 | 値段 | 20 |

## ●水の戦士

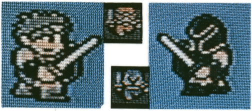


強力な破壊力を持った斧が武器。しかし、動きは鈍い。

| 魔法 | 水のエレメント | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 8 | 防御力 | 4 | 移動力 | 5 | 値段 | 20 |

## ●風の戦士

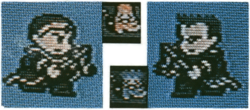
攻撃力はあまりないが、ジャンプ力・スピード力など素早さはピカー。



| 魔法 | 風のエレメント | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 6 | 防御力 | 4 | 移動力 | 7 | 値段 | 20 |

## ●僧侶

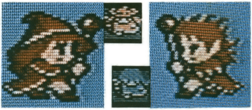
傷ついた仲間を回復させたり、海や湖に道を作る。味方に有効な魔法が得意。



| 魔法 | 回復、ブリザード | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 5 | 防御力 | 2 | 移動力 | 5 | 値段 | 30 |

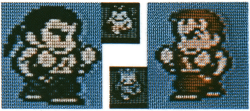
## ●魔法使い

値段は高いが、4種の魔法を操る魔法の専門家。しかし、攻撃力はほとんどない。



| 魔法 | ファイア、サンダー、炎、ゴーレム召換 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 1 | 防御力 | 1 | 移動力 | 5 | 値段 | 60 |

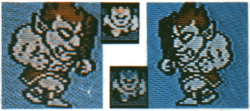
## ●武術家



武器は鋭い拳。特に下段突を得意とする。防御力がないので注意。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔法 | なし | | | | | | |
| 攻撃力 | 6 | 防御力 | 1 | 移動力 | 6 | 値段 | 20 |

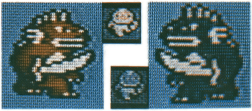
## ●大男



パワフルな攻撃で押しきる重量型の戦闘ユニット。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔法 | なし | | | | | | |
| 攻撃力 | 10 | 防御力 | 7 | 移動力 | 4 | 値段 | 40 |

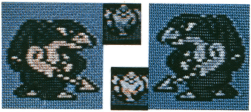
## ●半魚人



唯一、水中移動ができる。戦闘も水、陸どちらでも可能なオールラウンド型ユニット。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔法 | なし | | | | | | |
| 攻撃力 | 9 | 防御力 | 2 | 移動力 | 6 | 値段 | 30 |

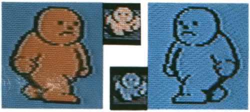
## ●バードマン



翼でどこへでもひとっ飛びの移動型ユニット。海の上は着陸できない。

| 魔法 | なし | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 4 | 防御力 | 1 | 移動力 | 7 | 値段 | 20 |

## ●ゴーレム

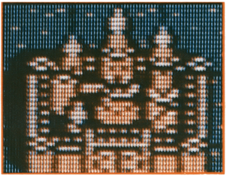


魔法使いの「ゴーレム召喚」によって、土の中から呼び出される巨大ユニット。

| 魔法 | なし | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻撃力 | 7 | 防御力 | 8 | 移動力 | 4 | 値段 | — |

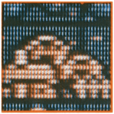
# 地形データ

ユニットの行動力には、地形が大きく関わってきます。地形によって攻撃、防御、移動などの効果が変わるのでうまくデータを利用して戦略をたてましょう。



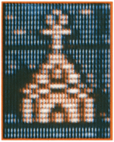
### ●城

ここではHPとMPが100%回復します。魔法防御率はファイア50%、サンダー50%。



### ●町

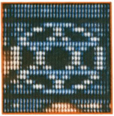
ここではHPとMPが40P回復します。魔法防御率はファイア10%、サンダー10%。



### ●教会

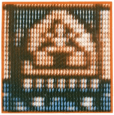
ここではHPとMPが100%回復します。魔法防御率はファイア10%、サンダー10%。

# 地形データ



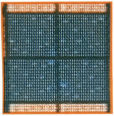
## ●魔法陣

ここからユニットが出せます。MPが20P回復、魔法防御率はファイア10%、サンダー10%。



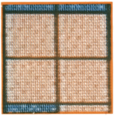
## ●港

HPとMPが10P回復、船は港の下で弾とHPの補給ができます。魔法防御率はファイア10%、サンダー10%。



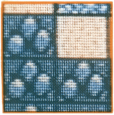
## ●平地

移動しやすく、戦いにも適しています。魔法の防御はできません。



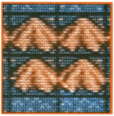
## ●砂地

移動しにくく、魔法の防御はできません。



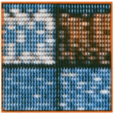
## ●森林

歩きにくい地形ですが、戦闘には問題ありません。魔法防御率は、ファイア20%、サンダー20%。



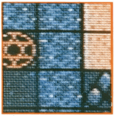
●山

森より歩きにくい地形ですが、段差をうまく使うと有利に戦えます。魔法防御率ファイア40%。



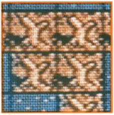
●滝、崖

バードマンだけしか通過できません。



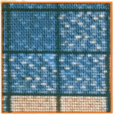
●川

ゴーレムと船は入れません。魔法防御率はファイア40%。



●沼

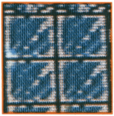
歩きにくい地形です。魔法防御率はファイア40%。



●浅瀬

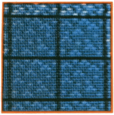
ゴーレムと船は入れません。魔法防御率はファイア40%。

# 地形データ



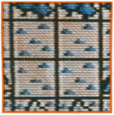
**●氷**

移動には適していますが、戦闘は困難です。魔法の防御はできません。



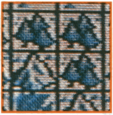
**●海**

半魚人だけが入れます。陸地から水中の半魚人に対しては、攻撃できません。魔法防御率はファイア80%。



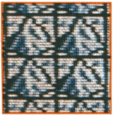
**●雪原**

平地よりも少し歩きにくい地形です。魔法の防御はできません。



**●雪の森**

歩きにくい地形ですが、戦闘には問題ありません。魔法防御率はファイア25%、サンダー25%。



**●雪の山**

滑りやすい地形ですが、段差を使った戦闘ができます。魔法防御率はファイア25%。

## ●各地形での移動コストとユニットの移動表

| | 王子・魔道士 火の戦士 | 水の戦士 | 風の戦士 | 僧侶 魔法使い | 武術家 | 大男 | 半魚人 | バードマン | ゴーレム | 船 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動力 | 6 | 5 | 7 | 5 | 6 | 4 | 6 | 7 | 4 | 5 |
| 平地 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | — |
| 森 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | — |
| 山 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | — |
| 川 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 砂地 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | — |
| 沼地 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | — |
| 浅瀬 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — | — |
| 氷 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| 雪原 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | — |
| 雪の森 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | — |
| 雪の山 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | — |
| 海、湖 | — | — | — | — | — | — | 1 | 1 | — | 1 |
| 崖、滝 | — | — | — | — | — | — | — | 1 | — | — |

# 使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- ベンジン・シンナー・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約１時間ごとに10～15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

故障の際は、お買い求めのお店、もしくは弊社サービス課までご郵送ください。

DECO 未来を創造する電子技術の
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12　TEL.03-398-5317・5425